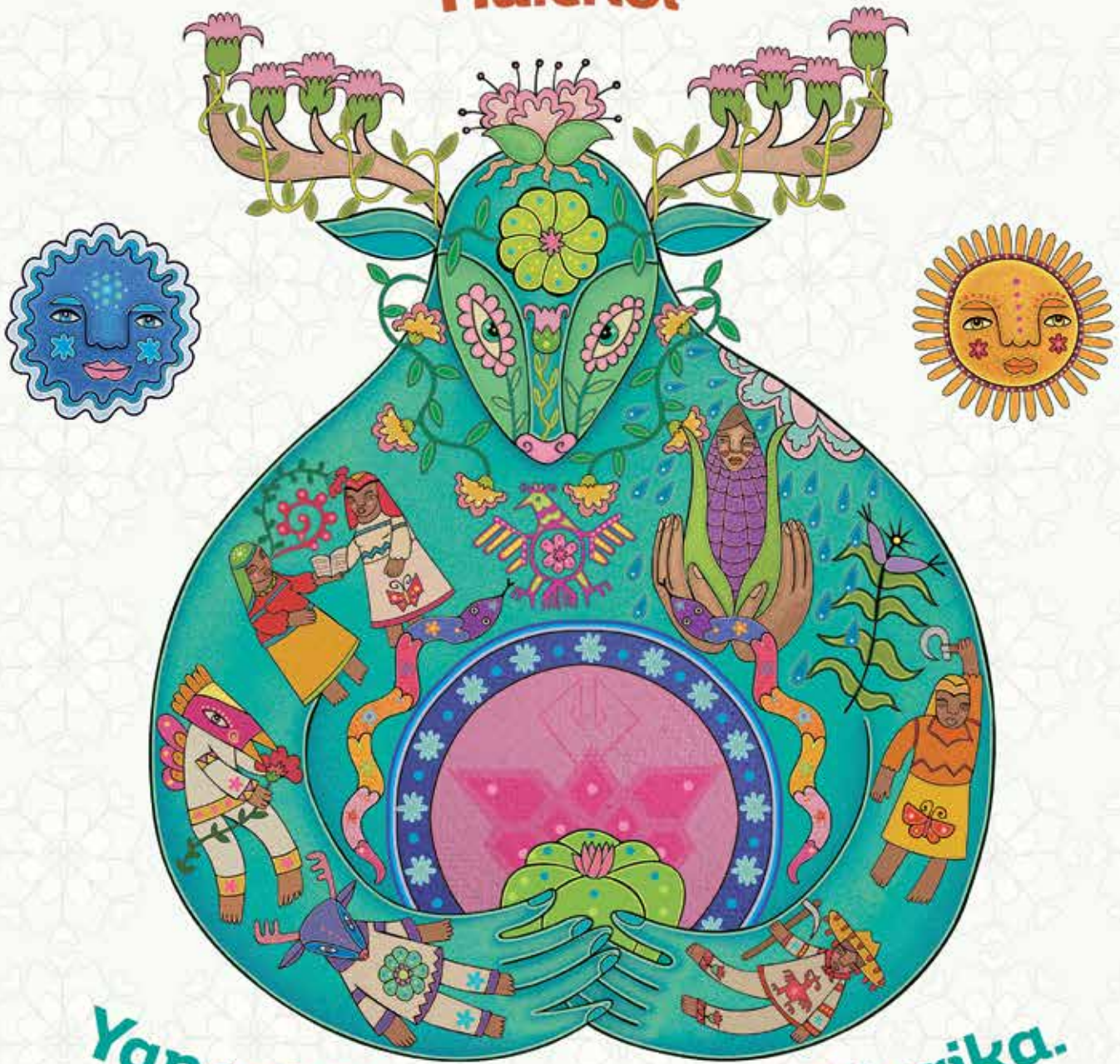


Uso la lengua escrita. Huichol



Yanepiti'utiwa neniukitiarika.
Wixarika

wixarika • huichol

Tiparewiwame xapateya
Guía para el asesor bilingüe

Presentación

El material que hoy tienes en tus manos tiene el propósito de apoyar tu trabajo como asesor o asesora bilingüe de personas jóvenes y adultas que se encuentran en el nivel inicial de la Educación Básica para que mejoren sus aprendizajes de lectura y escritura.

Esta guía está pensada para ti con el fin de facilitar tu trabajo; consta de seis partes:

- ▶ El módulo *Uso la lengua escrita*
- ▶ Recomendaciones para el trabajo de asesoría
- ▶ Tu papel como asesora o asesor bilingüe de este módulo
- ▶ El material que forma parte del módulo
- ▶ Sugerencias para trabajar algunos juegos del Folleto *Juegos con imaginación*
- ▶ Tu evaluación como asesor o asesora bilingüe

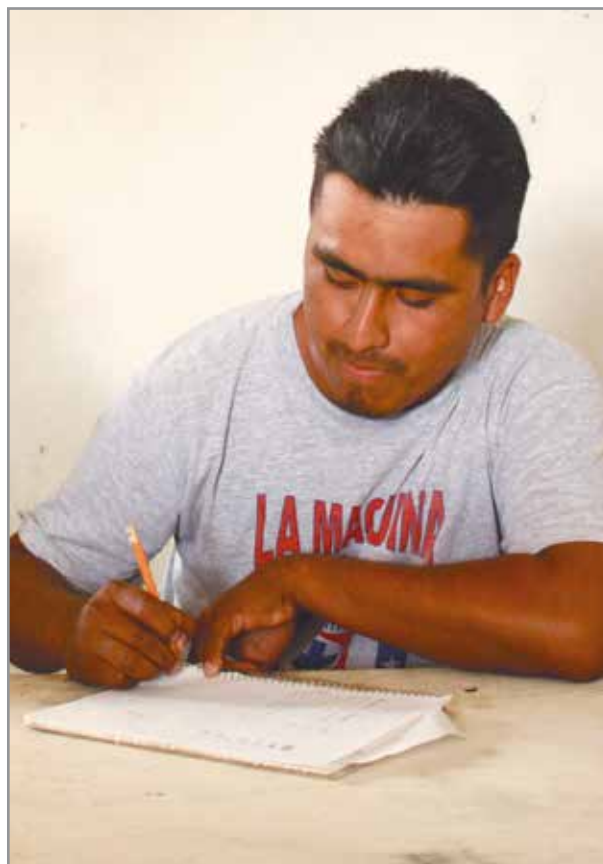
Te felicitamos por la decisión que has tomado para apoyar a las personas jóvenes y adultas en su aprendizaje inicial de la lectura y la escritura, y te deseamos mucho éxito en el trabajo que realizarás con ellas.

El módulo *Uso la lengua escrita*

En el Modelo Educación para la Vida y el Trabajo (MEVyT) existen tres niveles: inicial, intermedio y avanzado. Este módulo se ubica en el primer nivel y su propósito es reafirmar la lectura y la escritura, considerando el uso y la utilidad que tienen para las personas jóvenes y adultas en su vida cotidiana.

Para lograr dicho propósito, en este módulo:

- ▶ La **lectura** se entiende como el proceso mediante el cual la persona joven o adulta que lee recupera o recobra el significado que tiene un texto; esto quiere decir que aprender a leer no consiste solo en reconocer los signos escritos, sino en comprender lo que se dice por medio de esos signos.
- ▶ La **escritura**, a su vez, se entiende como el proceso que permite a la persona representar y **expresar** por escrito sus ideas, pensamientos, intenciones, etcétera.



Recomendaciones para el trabajo de asesoría

Cuando una persona se encuentra en el nivel inicial, tiene muchas cosas por aprender y dado que es un material para la ruta MIBES, te sugerimos las siguientes recomendaciones:

- ▶ Relacionar palabras que tienen significados similares u opuestos.
- ▶ Ubicar las palabras en textos correspondientes al tema que se esté trabajando.
- ▶ Trabajar con palabras de función, es decir, palabras que desempeñan el papel de nexos o conectores, por ejemplo: **y**, **o**, **pero**; palabras que sustituyen nombres (pronombres) como: **yo**, **tú**, **él**, **este**, **ese**; palabras que desempeñan otras funciones como los artículos: **el**, **la**, **los**, **las**; y las preposiciones: **en**, **de**, **sobre**, **entre**.

En cada sesión recuerda:

1. Preguntar si la persona joven o adulta avanzó algo de forma individual. Si es así, revisa lo que hizo y pregunta si tiene dudas y ayuda a resolverlas.
2. Solicitar que realice las actividades que continúan en el tema o la unidad que esté trabajando.
3. Estar cerca de las actividades que realiza la persona para apoyarla por si presenta algunos obstáculos.
4. Preguntar cómo se siente al trabajar con las actividades y motivarla para que continúe.

Tu papel como asesora o asesor bilingüe de este módulo

Este nivel es muy importante, ya que los conocimientos, las habilidades y estrategias que aprendan y desarrollen las personas jóvenes y adultas serán los pilares en su educación básica. Tu papel en este módulo, como parte del nivel inicial, es diferente a la asesoría con los otros dos niveles, ya que aquí las personas necesitarán de mayor acompañamiento en cada una de las actividades que se realicen.

Básicamente hablaremos de tres momentos metodológicos:



Recuperación de la experiencia

En este momento se pretende que a partir de imágenes, preguntas, historias de otras personas o textos breves, las personas que apren-

den expresen sus opiniones, experiencias y saberes previos para **ambientar**, es decir, contextualizar situaciones en las cuales reconocerán cosas que ya saben, que les serán de utilidad para enfrentar situaciones nuevas.

Actualización del conocimiento

Se presentan, en este segundo momento, algunas actividades que posibilitarán descubrir aspectos nuevos de la lengua. Estos aspectos no se tratan en forma aislada, sino como parte de la misma situación comunicativa que se estudia para que la elaboración de textos tenga sentido para las personas jóvenes y adultas.

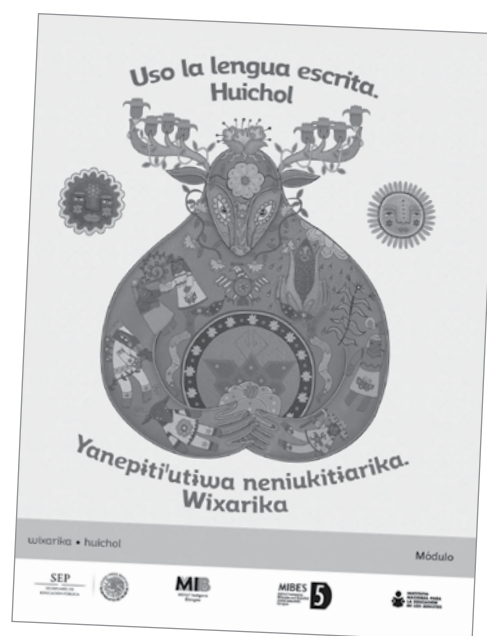
Elaboración de conclusiones y aplicación de lo aprendido

En este momento se promueve que las personas recreen situaciones similares a las antes revisadas a fin de aplicar lo aprendido. Posiblemente, en este momento todavía existan dudas, así pues, es importante revisar nuevamente las actividades realizadas para resolver las dudas presentadas.

El material que forma parte del módulo

El material para la persona joven o adulta correspondiente a este módulo se compone de:

- ▶ Libro del adulto
- ▶ Libro de lecturas
- ▶ Folleto *Juegos con imaginación*



Libro del adulto

Está dividido en dos unidades; cada una contiene cuatro temas. Primero, el tema se presenta en lengua indígena y después en español.

Los temas de las dos unidades se relacionan con el uso de diferentes textos, su ocupación, su descripción física; luego, se revisan las relaciones de la persona con otras que la rodean, así como con su mundo y el espacio físico y temporal en el que se desenvuelve.

En algunas actividades se encontrará una indicación que invita a las personas jóvenes o adultas a usar el Folleto *Juegos con imaginación*; es importante que sigas las indicaciones, ya que con los juegos la persona disfruta más el tema y lo comprende mejor.

Al final de cada tema se encuentra una instrucción que invita a las personas a leer un texto del Libro de lecturas; es muy importante que lean el texto correspondiente y regresen al Libro del adulto a continuar con las actividades para que logren los propósitos de cada unidad.



Libro de lecturas

El Libro de lecturas contiene una serie de lecturas como leyendas, cuentos, relatos de diferentes lugares, probablemente algunos pertenezcan al lugar donde viven las personas que estudian y, por lo mismo, sean más significativos. Tú, como asesor o asesora, propicia que compartan con familiares y amigos la lectura de todos los textos de este material.

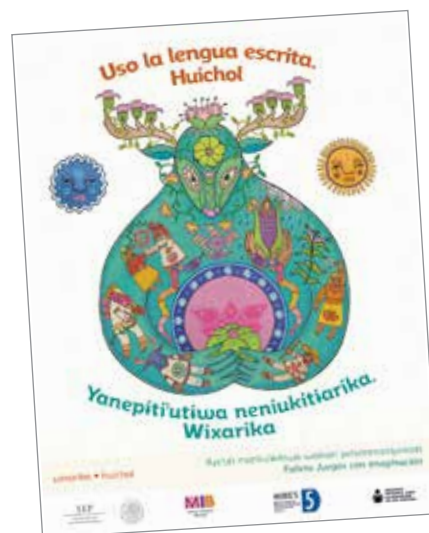
Este libro permite que los adultos practiquen la lengua indígena y el español, ya que aparecen textos en ambas lenguas.



Al final de algunos relatos se encuentra una invitación para que realicen los juegos del Folleto *Juegos con imaginación*. Esta actividad, les ayudará a reafirmar la comprensión del texto o a la reflexión de la lengua, además de que disfrutarán de jugar al mismo tiempo que aprenden.

Folleto *Juegos con imaginación*

Es un material que busca favorecer el aprendizaje de la lengua escrita de una forma divertida y original, además de que permite reflexionar sobre algunos aspectos de la lengua indígena y del español. Este folleto contiene actividades como memoramas, encontrar palabras escondidas, relación de columnas, entre otras. En ellas, la persona joven o adulta aplicará sus aprendizajes de lectura y escritura para poder resolver diversos juegos.



Cada juego está numerado y tiene un nombre. Cuando los juegos se relacionan con el Libro de lecturas, encontrarás el nombre de la lectura que hay que leer para poder resolverlo.

Con la finalidad de lograr un aprendizaje, es necesario que en los juegos que se relacionan con alguna lectura, estas sean leídas antes de resolverlos.

El folleto está organizado en dos partes; la primera contiene juegos para el fortalecimiento del español. La segunda parte está integrada por los juegos que están relacionados directamente con el trabajo del Libro del adulto y del Libro de lecturas.

Para lograr los propósitos de cada unidad es importante seguir la secuencia indicada en el Libro del adulto para consultar el Libro de lecturas y el Folleto *Juegos con imaginación*; sin embargo, ambos materiales pueden ser consultados de manera independiente en el momento que lo deseen las personas jóvenes o adultas.

Sugerencias para trabajar algunos juegos del Folleto *Juegos con imaginación*

En este apartado te presentamos algunas formas de realizar algunas actividades para llevar a cabo un mejor trabajo con los juegos. Es importante que revises con anticipación estas sugerencias para que sepas qué necesitas hacer o preparar.

Juego 1

Para realizar este juego, solicita a las personas jóvenes y adultas, desde una sesión anterior que elijan uno de los trabalenguas. Coméntales que deben memorizarlo para la siguiente sesión.

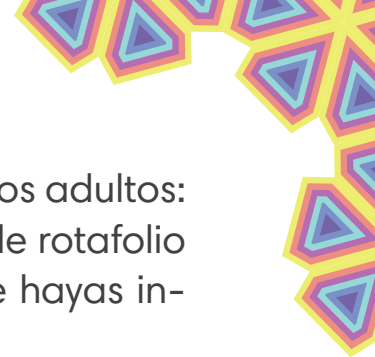
Para llevar a cabo este juego realiza lo siguiente:

- ▶ Primero, una lectura de todos los trabalenguas que se presentan. Pueden leerlos despacio, y luego poco a poco aumentar la velocidad. Practíquenlos varias veces.
- ▶ Pide a las personas que lean en voz alta y rápidamente los trabalenguas.
- ▶ Cuando los hayan practicado varias veces, invita a los y las educandos a decir el trabalenguas que eligieron.

¡El adulto o adulta que diga bien el trabalenguas, de manera rápido y fuerte, será quien gane!

Juego 2

Cuando vayas a trabajar este juego con las personas jóvenes y adultas, previamente busca en el diccionario qué significa **constelación**, o bien, apóyate de la siguiente definición: **Conjunto de estrellas agrupadas en una parte del cielo que forman, aparentemente, una figura determinada.**



Al iniciar la sesión de trabajo con este juego, pregunta a los adultos: ¿Qué es una constelación? Después recupera en una hoja de rotafolio las participaciones y precisa las participaciones con lo que hayas indagado.

Coméntales que este juego consiste en formar una constelación con los pronombres personales.

Juegos 13 y 14

Para realizar estos juegos te sugerimos las siguientes indicaciones:

- ▶ Invita a dos personas a participar y coméntales que una de ellas va a realizar la función de secretario, y la otra de escrutador (el escrutador es la persona que lleva el control de los participantes).
- ▶ Explica las funciones:
 - **Secretario:** es la persona encargada de escribir los nombres completos de los participantes, lleva el control de las participaciones de cada uno de ellos y suma los resultados de las participaciones.
 - **Escrutador:** cuenta y verifica que las tarjetas sacadas sean pares y dicta el resultado de cada participante al secretario.
Después de que el escrutador verifica las tarjetas, le anuncia al secretario quién es la persona con mayor número de tarjetas pares, para que, a su vez, este notifique quién es el ganador.
- ▶ Lean primero las instrucciones que se encuentran en el folleto para que sepan lo que van a hacer. Pregunta si hay alguna duda en las instrucciones para que esta sea aclarada.
- ▶ Indica a las personas jóvenes y adultas que pongan las tarjetas al centro de la mesa. Después pide que tomen una tarjeta y luego la otra.



Las respuestas de las tarjetas pares son:

Pares de tarjetas de Juego 13

'Akíe	Huuye 'amatayewa Mekiku #20
tí'a'uximayatsika	Kii mitiwewiwa
kemiranukumu'uhia	Aguilar
Nemititewa	Ángel
Kepereukuneike	Mikaneike
Kewa pemetinuiwaxi	'Uweni muyewe
Wiyari	33 wiitaripihí
Ke'ane kwieyaritsie	Mekikutanaka
Niukame	3111043920
Kepauka pemutinuiwaxi	16 tamaamata metsayari 1957

Pares de tarjetas de Juego 14

domicilio	Avenida México #20.
oficio	albañil
apellido	Aguilar
nombre	Ángel
estado civil	Casado
lugar de nacimiento	Bancos de Calítique
edad	33
nacionalidad	Mexicana
teléfono	311104390
Fecha de nacimiento	16 octubre de 1957

Juegos 15 y 16

Para realizar estos juegos, ahora tú, asesora o asesor, vas a dejar la responsabilidad en las personas jóvenes o adultas, para ello:

- ▶ Comenta que ellas son quienes van a coordinar estos juegos; pide que recuerden cómo jugaron los juegos 13 y 14, diles que son las mismas indicaciones para estos dos juegos.
- ▶ Indica que las personas que participaron como secretario y como escrutador en los juegos 13 y 14 no podrán jugar el mismo rol.
- ▶ Diles que tú te vas a incorporar a los juegos.

Las respuestas de las tarjetas pares son:

Pares de tarjetas de Juego 15

Kii mitiwewiwa	Naxi
Kuukateki mitiwewie 'uka	Hiruteki
Kwietsie mu'exime	Kutsira
'Iteiri 'iwiwame	Tixikaame
Ketsitame	Kwaitsi
'Ikwai wewiwame	Xaari
Kiyexiki mitiwewie	Kirapuxi
'Itiwame	Matsikii
Tiikitame 'uka	Tiyeitiwame
Tiyu'uayemawame	'Uayete

Pares de tarjetas de Juego 16

albañil	cal
artesana	hilos
campesino	machete

jardinero	tijeras para podar
pescador	anzuelo
cocinera	olla
carpintero	clavos
barrendero	escoba
maestra	borrador
doctor	pastillas

Juegos 17 y 18

Para la realización de estos juegos indica a la persona que va a resolverlos de manera individual.

Cuando todas y todos los estudiantes terminen de resolverlos, haz lo siguiente:

1. Pide que intercambien entre ellos su folleto y que nadie debe quedarse con el propio.
2. Solicita que busquen en la Hoja de soluciones las respuestas y comparen las respuestas del folleto que van a revisar.
3. Escribe una paloma (✓) en aquellas palabras que están correctas.
4. Pide que devuelva a su compañero el folleto calificado e indica que le explique en qué consistió su imprecisión.
5. Solicita que la corrija.
6. Verifica que la haya corregido bien.

Juegos 19 y 20

Para llevar a cabo estos dos juegos se requiere que se le dedique una sesión completa para cada uno.

A continuación te indicamos cómo puedes trabajar estos juegos:



1. Lee o pide a alguno de los adultos que lea las instrucciones de la 1 a la 4.
2. Da un tiempo considerado de aproximadamente 25 minutos para que contesten el ejercicio de manera individual.
3. Pide que intercambien el folleto con alguno de sus compañeros.
4. Lee las instrucciones de la 5 a la 8, del juego 19, para que continúen con la resolución del juego.

Juegos 21 y 22

Para la realización de estos juegos sigue las instrucciones de los juegos 17 y 18, de este material.

Juego 24

Explica a las personas jóvenes o adultas en qué consiste el juego:

1. Comenta que van a formar dos equipos.
2. Indica que tendrán 5 minutos para armar los versos. Diles que les indicarás el tiempo que les queda un minuto antes de que termine el tiempo establecido.
3. Si alguno de los equipos termina de armar los versos antes del tiempo establecido, se interrumpe el juego y se les pregunta: **¿De qué palabra se trata?** La respuesta es: **Anillo.**
4. Solicita al equipo ganador que revise al equipo contrario si los versos están bien ordenados, en caso de no ser así, deben corregirlos.

Cuando hayas terminado de explicar el juego, solicita que lean las instrucciones del folleto. Aclara si hay dudas e inicien el juego.



Juego 25

Comenta a las personas que el juego consiste en encontrar las cinco diferencias en las imágenes en un tiempo aproximado de 10 segundos. Para llevar a cabo el juego pide a alguien que lea cada una de las instrucciones y pregunta si no hay alguna duda. En caso de haberla, aclárala.

Juego 29 y 30

El asesor o la asesora comenta que para realizar estos juegos tienen que formar equipos y que a cada persona se le va a asignar una tarea.

1. Organiza equipos de tres personas.
2. Distribuye la tarea a cada integrante del equipo:
 - Integrante 1. Va a tener los ojos cerrados y con el apoyo de sus demás compañeros, va a marcar el camino en el Folleto *Juegos con imaginación*.
 - Integrante 2. Va a ser el guía y dirigirá la mano al integrante 1 para que pinte la salida en el laberinto, no deben despegar el lápiz de la hoja del folleto.
 - Integrante 3. Esta persona será quien orientará; es la única que puede hablar, y quien va ir indicando a las otras dos personas qué es lo que deben hacer.
3. Indica a las y los jugadores que tienen un minuto y medio para llegar a la salida.
4. Terminado el primer intento, realiza el mismo ejercicio intercambiando las funciones, es decir, la persona que estuvo vendada, toma la función de guía, el guía de orientador, y el orientador, de vendado. La idea es que los tres integrantes realicen cada función.

Tu evaluación como asesor o asesora bilingüe

La autoevaluación de tu propia práctica educativa es una forma de reconocer tu participación en los avances de las personas que asesoras. Contesta periódicamente las siguientes preguntas y reflexiona sobre tus fortalezas y tus debilidades.

Preguntas	Sí	No
¿Logré interesar a las personas jóvenes y adultas en el aprendizaje?		
¿Se llevaron a cabo las actividades planeadas?		
¿Di acompañamiento en los momentos de aprendizaje de las personas?		
¿Motivé a las personas jóvenes y adultas para que buscaran por sí mismas la información requerida?		
¿Di oportunidad a que expresaran libremente lo que sabían y opinaban en relación con el tema?		
¿El tiempo que dediqué a mis sesiones fue el adecuado?		
¿Propicié que las personas jóvenes y adultas relacionaran los contenidos estudiados con su vida cotidiana?		
¿Logré aclarar las dudas de las personas jóvenes y adultas?		

Te invitamos a continuar dando tu tiempo, esfuerzo y voluntad para que este trabajo se enriquezca aún más.

¡Felicidades por ser parte de la educación!

DIRECTORIO

Mtro. Otto René Granados Roldán
Secretario de Educación Pública

Lic. Gerardo Molina Álvarez
Director General del INEA

Coordinación general
Celia del Socorro Solís Sánchez

Coordinación académica
Carmen Díaz González
Elisa Vivas Zúñiga
Otilia Meraz Arellano
Lilia Karina Benavides Gutiérrez
Juan José Morales Guerra
Rosa Margarita Sánchez Vázquez

Adaptación del módulo para el MIB
Guillermina Duarte Hernández

Asesoría académica de la adaptación
para el MIB
Elisa Vivas Zúñiga

Revisión técnica
José Iván Quezada López

Coordinación gráfica y cuidado de la edición
Greta Sánchez Muñoz
Adriana Barraza Hernández

Apoyo al cuidado de la edición
Hugo Fernández Alonso

Seguimiento editorial
María del Carmen Cano Aguilar

Revisión editorial
Marisol Ruiz Monter
Laura Sainz Olivares
Eliseo Brena Becerril

Diseño
Francisco Castro Miranda

Diagramación
Norma García Manzano
Ricardo Pérez Rovira

Ilustración de portada
Juan Jesús Sánchez Muñoz

Fotografía de interiores
Banco digital del INEA

Este material tiene como antecedente los contenidos de la segunda edición de la Guía del asesor del módulo *Para empezar* del MEVyT.

Uso la lengua escrita. Huichol. MIBES 5. Guía para el asesor bilingüe. D. R. 2018 ©Instituto Nacional para la Educación de los Adultos, INEA. Francisco Márquez 160, Col. Condesa, Ciudad de México, C. P. 06140.

Esta obra es propiedad intelectual de sus autores, y los derechos de publicación han sido legalmente transferidos al INEA. Prohibida su reproducción parcial o total por cualquier medio, sin autorización escrita de su legítimo titular de derechos.

Algunas veces no fue posible encontrar la propiedad de los derechos de algunos textos aquí reproducidos. La intención nunca ha sido la de dañar el patrimonio de persona u organización alguna, simplemente el de ayudar a personas sin educación básica y sin fines de lucro. Si usted conoce la fuente de alguna referencia sin crédito, agradeceremos establecer contacto con nosotros para otorgar el crédito correspondiente.

Impreso en México